

Е. Б. Сидоренко  
магистрант 1 к. УрФУ

## РОЛЕВАЯ ИГРА ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ И ЕЕ ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ

Ролевые игры живого действия сегодня востребованы обществом и активно изучаются в социологии, психологии и культурологии, при этом их лингвистический аспект остается малоизученным.

В лингвистике активно разрабатывается понятие «игра». Понятие «языковая игра» было введено философом Л. Витгенштейном [Витгенштейн 2000]. Используя метафору игры, автор показывает, что языковой знак не имеет универсального смысла и может функционировать только в рамках конвенциональных правил, которые зависят от сферы общения. Понятие «языковой игры» разрабатывается и в собственно лингвистическом ключе [Гридина 1996; Санников 1999]. «Языковая игра» при этом понимается как намеренное нарушение языковых норм, связанное с установкой на экспрессивность, которое предаёт творческую составляющую всему высказыванию. Но понятие «ролевая игра» не следует рассматривать в таком ключе.

Наша цель — описать феномен «ролевой игры живого действия», выделив его среди многообразия игр, изучаемых социологией, психологией, культурологией и другими науками, а также выявить и систематизировать круг текстов, которые репрезентируют это явление. Кроме того, термины, которые используются при описании ролевых игр живого действия, происходят из профессионального языка и требуют адаптации к терминологическому аппарату коммуникативной лингвистики.

Понятие «ролевая игра» объединяет широкий круг явлений, функционирующих в возрастной психологии, педагогике, методике преподавания иностранных языков, в индустрии развлечений. Из самого понятия «ролевая игра» можно сделать вывод, что основным компонентом игр такого типа является роль. Роль здесь может пониматься и как социально-психологическая роль и как художественный образ, воплощенный актером на сцене (в случае ролевой игры — воплощенный игроком в пространстве игры).

Но не любую игру, где участник действует в рамках выбранной роли, называют «ролевой игрой». Например, детскую игру «Гуси-лебеди», где есть роли волка, гусей и хозяина ролевой игрой не называют,

хотя эти роли предписывают особое поведение и, в некоторой степени, воплощение образов, например, «злого волка». То же можно сказать о других детских играх, где есть роль водящего (волк, лисица, охотник, монах и т.д.) и остальных игроков (гуси, ласточки, зайцы и т.д.).

В игре «Гуси-лебеди» и других подобных играх роли жестко предписывают игроку определенное поведение, его функцию в игре. Разыгрывание роли предполагает произнесение ритуализированных высказываний, закрепленных за определенной ролью (например, диалог хозяина и гусей: «*Гуси, гуси! — Га-га-га! Есть хотите? — Да, да, да!*»). Существуют разные варианты этих ритуализированных высказываний, но внутри одного сообщества игроков в рамках одной игры используется один вариант. Ролевая игра, наоборот, допускает значительную свободу в поведении игрока и в интерпретации образа (образ может меняться, развиваться). Функции не закрепляются за ролями жестко и однозначно. В ролевой игре нет ритуализированных высказываний (если они есть, то они не составляют основу разыгрывания роли).

Игры типа «Гуси-лебеди» предполагают постоянную смену ролей (например, пойманный гусь становится вторым волком). В ролевой игре игрок сохраняет одну роль. Выход из роли предполагает выход из пространства игры. Важное значение в ролевой игре имеет этап обсуждения, в ходе которого игрок подробно узнает о том, как разыгрывались другие роли. Вероятно, можно назвать и другие отличия, мы остановились на самых очевидных.

Ролевая игра может служить основой для психотерапевтических практик, предполагающих разыгрывание ролей, например для психодрамы [Морено 2011]. В психологии и педагогике рассматривается сюжетно-ролевая игра детей (работы Д. Б. Эльконина, Л. С. Выготского и др.), разработан ряд методик, основанных на ролевой игре: коммуникативные ролевые игры при изучении иностранного языка, ролевые игры-тренинги для взрослых, где обучаемый и тренер разыгрывают профессиональные ситуации, ролевые игры в профориентации школьников и т.д. Цель таких игр: научить человека эффективно исполнять определенную роль в определенной ситуации. Например, ролевая игра-тренинг для менеджеров по продажам может моделировать ситуацию общения с клиентом: тренер разыгрывает роли клиентов с разными характерами, взглядами, а обучаемый вырабатывает эффективные приемы общения с ними. В профориентационной ролевой игре школьникам предлагают роли специалистов и проблемные ситуации из разных

профессиональных сфер. В таких играх моделируется приближенная к реальности ситуация, игрок учится эффективно действовать в ней (критерии эффективности при этом четко определены). В ролевых играх развлекательного характера нет ни установки на близость к реальности, ни четких критериев успешности игрока. Такие ролевые игры могут использоваться в педагогике, например, для организации досуга школьников, и иметь более обобщенные задачи типа развития общих коммуникативных навыков, творческого потенциала, получения навыков работы в команде и т. д.

Обратившись к ролевым играм в психологии и педагогике, мы выделили еще одно ее свойство: ролевая игра не имеет четко определенной цели, критериев успешности, однозначного понятия о выигрыше и проигрыше. Этот признак ролевой игры дал основание американским разработчикам компьютерных игр Кейт Сален (Katie Salen) и Эрику Циммерману (Eric Zimmerman) говорить о ролевой игре как о пограничном случае (limit case) игр вообще. «Role-playing games clearly embody every component of our definition of game, except one: a quantifiable outcome. As an RPG player, you move through game-stories, following the rules, overcoming obstacles, accomplishing tasks, and generally increasing the abilities of your character. What is usually lacking, however, is a single endpoint to the game. Role-playing games are structured like serial narratives that grow and evolve from session to session» [Salen, Zimmerman 2004: 96] *(В ролевой игре ясно воплощаются все составляющие нашего определения игры, кроме одного: исхода, поддающегося количественной оценке. Играя в ролевую игру, вы продвигаетесь по игровому сюжету, следуя правилам, преодолеваете препятствия и выполняете задачи и, в общем, повышаете способности своего персонажа. Не хватает только чёткого завершения игры. Ролевая игра строится как повествование, которое разрастается и изменяется от одной игровой сессии к другой — перевод мой. — Е. С.).* Таким образом, на первое место в ролевой игре выходит не состязание, а участие в развитии сюжета.

Опишем типы ролевых игр, функционирующих в индустрии развлечений. Мы будем пользоваться терминологией, принятой в профессиональном сообществе разработчиков и участников игр.

1. Настольные ролевые игры (НРИ). Это игры типа «Dungeons & Dragons» [Dungeons & Dragons: электронный ресурс]. Настольная ролевая игра — это система правил, рекомендаций, а также эскизов игрового мира и персонажей, на основе которых ведущий (который может быть

непрофессионалом) создает свою собственную игру. В игре участвуют не более 6—7 игроков, игровая сессия длится несколько часов, один сюжет может разворачиваться на протяжении нескольких сессий. Ведущий устно описывает ситуацию, в которой оказываются персонажи, а игроки описывают действия своих персонажей. С помощью системы правил ведущий рассчитывает, насколько успешными были действия игрока, и описывает изменения ситуации. Так, в наиболее общем виде, выглядит игровой процесс настольной ролевой игры. Настольная ролевая игра предполагает некоторый набор материального оснащения: игровое поле, специальные кубики, карточки и т.д.

2. Словесные ролевые игры — это игры, близкие к настольным ролевым играм, но для них не требуется материальное оснащение. Деятельность игрока в игре, так же, как и в настольных играх, — это описание действий персонажа. Также словесными ролевыми играми называют «Мафию» и игры, созданные на ее основе.

3. Форумные ролевые игры проводятся на веб-форумах. Деятельность игрока представляет собой описание ситуации и действий персонажа в форме сообщения на форуме. В такой игре может одновременно участвовать любое количество игроков. Один человек может взять на себя целый ряд ролей. Участники форумных ролевых игр не обязаны находиться в игре одновременно, они могут оставлять сообщения в игровом форуме в разное время. Форумная ролевая игра слабо ограничена по времени, игры такого типа могут длиться месяцы или даже годы, если участники сохраняют интерес. Примером форумных ролевых игр могут служить игры, проводящиеся на сайте [frpg.su](http://frpg.su).

4. Компьютерные ролевые игры для одного игрока. Понятие компьютерная ролевая игра объединяет большое количество игр, значительно отличающихся друг от друга. Примерами компьютерных ролевых игр для одного игрока могут служить серии игр «Baldur's Gate», «The Elder Scrolls», «Diablo», «Dragon age», «Mass Effect». Для компьютерной ролевой игры требуется специальное программное обеспечение, которое и берет на себя ту часть игрового процесса, которую в других типах ролевых игр обеспечивает ведущий и другие игроки. Компьютерные ролевые игры, в отличие от всех других ролевых игр, предназначены для одного игрока. Компьютерные ролевые игры не требуют от игрока создания каких-либо высказываний — они предполагают выбор одного из предложенных вариантов развития сюжета. Сюжет компьютерной ролевой игры имеет древовидную структуру и допускает несколько ис-

ходов. Особенный интерес представляет переигрывание одной и той же игры, для того чтоб прийти к разным исходам.

5. Многопользовательские ролевые онлайн-игры составляют большую часть компьютерных ролевых игр. Для таких игр требуется специальное программное обеспечение и социальная сеть. В многопользовательской ролевой онлайн-игре одновременно принимает участие от нескольких десятков до нескольких тысяч игроков. Важной составляющей такой игры является общение игроков в ходе игры в виде мгновенных сообщений в чате. Задачи такого общения могут быть различны: от координации действий внутри команды до разговоров на внеигровые темы. Примером многопользовательской ролевой онлайн-игры может служить «World of Warcraft».

6. Ролевые игры живого действия (далее РИЖД).

РИЖД, которым в основном посвящена эта статья, возникли, по-видимому, позже настольных ролевых игр и приняли многие их черты. Некоторые схожие с РИЖД виды игр существовали раньше. Это детективные игры, где участники, собирая «улики», разложенные в помещении, должны были расследовать преступление. Иногда в таких играх кто-то из игроков исполняет роль преступника, а остальные — роли детективов. Но структура, при которой каждый персонаж снабжен уникальным набором способностей и драматическим образом, либо прямо заимствована из НРИ, либо очень близка к НРИ. Само название «ролевые игры живого действия» (англ. live action role-playing game) могло возникнуть на основе представления о том, что в НРИ игрок изображает действия персонажа через устное высказывание, а в РИЖД — изображает их, проигрывает «вживую». Это дает основание относить РИЖД к драматическому действию. Э. Ф. Шафранская относит РИДЖ («ролевые игры толкинистов») к народной драме, «современным массовым драматическим действиям» [Шафранская 2008: 252]. Разработчик и исследователь РИЖД Д. Муравлянский описывает РИЖД как игру, имеющую информационный и драматический пласт» [Муравлянский 2008: электронный ресурс]. Драматический компонент игры связан с разыгрыванием конфликта, возникающего при столкновении персонажей с другими персонажами или игровым миром.

В некоторой степени взаимодействие с информацией характерно для игр вообще. Любая игра предполагает принятие игроком решений на основе информации о правилах и компонентах игры и на основе своего или чужого игрового опыта. Игровое действие в РИЖД конструктивно

основано на том, что большая часть информации об игровой ситуации закрыта от каждого конкретного игрока. Получение недостающей информации составляет часть игрового действия. Неполной может быть даже информация о правилах игры. Игрок в РИЖД не только собирает и оценивает информацию, но и распространяет ее, и правилами обычно не запрещается распространять искаженную, неполную или ложную информацию.

Ролевые игры живого действия в свою очередь подразделяются на некоторые типы. Основанием для типологии, существующей в практике разработки игр, часто становятся количество участников, время и место проведения игры. Эти параметры во многом определяют внутреннюю структуру игры. Одна из первых классификаций была основана на количестве участников и выделяла всего два типа РИЖД: МИГ (малая ролевая игра) — до 20 участников и БРИГ (большая ролевая игра) — от нескольких десятков, до нескольких сотен участников. [Куприянов 1995: 2]

Представители субкультуры ролевиков обычно используют наименования: полевая игра, кабинетная игра, павильонная игра, городская игра и другие. Основной критерий для классификации в этом случае — место проведения игры и количество участников. В практике разработки коммерческих ролевых игр игры обычно не делят по месту проведения, но главным параметром, который выделяют при описании игры, остается количество участников.

Текстовым материалом, репрезентирующим РИЖД, являются установочные тексты, которые можно представить в виде иерархии (См. рис. 1).

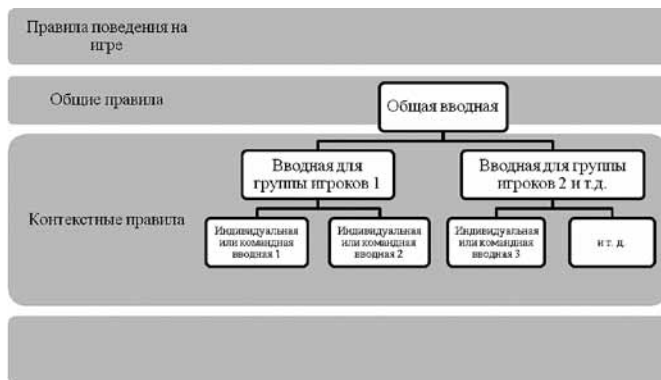


Рис. 1.

Установочные тексты предназначены для большого числа игроков. Информация, содержащаяся в установочных текстах низшего уровня будет дополнять и расширять информацию из текстов высшего уровня.

Еще два типа установочных текстов, не вошли в представленную иерархию:

- игровые документы, которые используются во время игрового действия, чтоб ведущий мог ограниченно управлять сюжетом;
- руководство или рекомендации по проведению игры, предназначенные для ведущего.

Установочные тексты крупных игр (условно: более сотни участников) представляют собой сложный для сбора и анализа материал. Установочная часть крупной игры — сложная гипертекстовое образование. Чтобы адекватно описать крупную РИЖД, нужно рассматривать в числе установочных текстов переписку и устное общение разработчиков и игроков, доигровое устное и письменное общение игроков внутри команды, капитанов команд между собой, игроков разных команд, многообразные «сыгровки» (то есть словесные и форумные игры, предшествующие крупной игре и отражающие ее тему и ее персонажей), контекстные правила, созданные игроками, и другие тексты. Таким материалом в полном объеме часто не располагают даже разработчики игры.

В индустрии развлечений функционируют преимущественно малые игры. Малые игры легче поддаются тиражированию благодаря сравнительно небольшому объему текстов, прозрачности структуры и простоте в проведении (ведущий может управлять игрой, просто следуя инструкции разработчика), небольшим материальным затратам на каждую постановку и низким требованиям к подготовке игрока. Если малая игра предназначена для повторных постановок, вклад конкретной команды игроков в установочные тексты оказывается минимальным. Мы будем рассматривать установочные тексты малых игр (рассчитанных на несколько десятков участников).

Подчеркнем, что понятия «малая игра» и «крупная игра» не являются терминами, а количество игроков — очень условное основание для классификации игр. Игру на несколько десятков участников можно создавать по принципу «крупной игры», описанному выше. При этом существуют игры, рассчитанные на 100—150 участников, где все установочные тексты созданы разработчиком, без участия игроков (это в основном коммерческие игры, например, игры компании «Квестория» — «Секретные материалы» и «Ставки сделаны»).

Трудности в сборе материала обусловлены тем, что установочные тексты РИЖД являются объектом авторского права. РИЖД, функционирующие в индустрии развлечений, являются коммерческой тайной. Игры, находящиеся в открытом доступе, часто имеют неполный набор установочных текстов. Это связано с тем, что разработчик проводит игру сам и не обрабатывает установочные тексты специально для того, чтобы они были понятны постороннему человеку: не создает рекомендации по проведению, «теряет» часть материала, который на своих постановках дает устно. В некоторых случаях разработчик выкладывает в открытый доступ только ознакомительные фрагменты игры, чтоб защитить свои авторские права.

Рассмотрим коммуникативно-прагматическую специфику группы установочных текстов.

1. Общая вводная. Это — текст, предназначенный для всех игроков, дается до игры, вовлекает потенциальных участников в игровое пространство. В качестве примера приведем фрагменты общих вводных из нескольких игр.

*5 августа 2017 года. Женева. Город-улей.*

*Добро пожаловать в мир полного контроля.*

*Ты любишь тоталитаризм? Это не важно. Теперь любишь.*

*Ты уважаешь силу? Тебя не спрашивают. Конечно, уважаешь.*

*Ты не такой как все? У тебя одна дорога — в тюрьму.*

*У тебя есть свое мнение? Выскажешь — умрешь!* [Абдульманов: электронный ресурс].

Из этого фрагмента игрок может сделать вывод: игра создана по мотивам антиутопии; время действия игры 2017 год, то есть недалекое будущее (игра написана не позднее 2006 года); место действия — плотно населенный город, который сравнивается с ульем; будет разыгрываться конфликт тоталитарного общества и личности.

Уже на уровне вводного текста дается установка на разыгрывание отношений, характерных для тоталитарного общества. Автор моделирует ситуацию, в которой общество задает человеку вопросы и само же дает на них ответы в форме жесткой констатации факта (*теперь любишь, конечно уважаешь*). Автор игры использует синтаксический параллелизм, визуальное оформление текста (вопросы и ответы в столбик), чтобы придать тексту экспрессивность.

Фрагменты общей вводной из игры «Яхта» (авторы Б. Куприянов, А. Илика):



*В этой игре моделируются события, которые могли бы произойти в конце мая 1945 года. В Европе только что закончилась Вторая мировая война. 8 мая 1945 года Германия подписала акт о безоговорочной капитуляции. Страны-победительницы готовятся к послевоенному разделу сфер влияния. Начинается подготовка к судебному процессу над нацистскими преступниками. <...> А между тем из южно-испанского порта Кадис в Атлантический океан вышла комфортабельная яхта с красивым названием «Глория».*

*Яхта принадлежит капитану Мигелю Вилья. <...> Именно здесь, на борту яхты «Глория», и произойдут игровые события [Куприянов, Илика 1994: 5].*

Авторы игры, с одной стороны, указывают на близость игровой ситуации к историческим событиям (дают точную дату, место действия) и, с другой стороны, дают установку на свободную интерпретацию исторических событий (*события, которые могли бы произойти*).

Таким образом, общая вводная содержит открытую информацию, которая признается достоверной в рамках игрового мира, указывает на место и время действия, важные реалии игрового мира, а также передает эмоциональный настрой игры, дает общее представление о конфликтах и образах, используемых в игре. Кроме того, существенна установка на переключение из пространства действительности в пространство игры (общая вводная как бы показывает, что все последующие тексты относятся уже к пространству игры). Эта установка часто выражается через обращение к игроку, например, «Добро пожаловать в мир полного контроля» в игре «Трейс», и «В этой игре моделируются события...» в игре «Яхта» (высказывание также обращено к игроку, который в этот момент находится вне пространства игры и смотрит на игру со стороны).

2. Вводная для группы игроков. Например, в игре «Метро» действие происходит на станции метро, где люди скрываются от ядерной зимы. На станции есть постоянные обитатели и есть гости с других станций, этим группам даются тексты, где одни и те же, общие для всех участников события описываются с разных позиций.

Фрагмент из вводной обитателей станции:

*Сегодня собирается всенародное вече. Надо решить важнейшие вопросы жизни станции. На вече приглашаются все дееспособные и образованные люди на станции. Ну что значит образованные, ну считать, читать все умеют и говорят членораздельно.*

*Вам решать судьбу станции, вам выбирать нового патриарха или подтверждать полномочия старого. На вече впервые приглашены гости станции: купцы, шпионы кто ж их знает* [Холодилов, Вольфсон: электронный ресурс].

Фрагмент из вводной гостей станции повторяет первый абзац полностью, второй модифицирован следующим образом:

*Вы тоже были приглашены на вече. Кроме вас, здесь присутствуют другие гости станции: купцы, шпионы кто ж их знает. Однако, разумеется, вы не будете принимать участие в выборе нового патриарха станции, который состоится сегодня* [Холодилов, Вольфсон: электронный ресурс].

В предложении «На вече впервые приглашены гости станции: купцы, шпионы кто ж их знает» задается неопределенность в отношении игроков из другой группы.

Вводная, общая для группы игроков, функционирует так же, как общая вводная и может или дополнять и конкретизировать, или заменять ее.

3. Индивидуальная вводная — это текст, предназначенный для одного игрока и недоступный остальным. В индивидуальной вводной содержится, во-первых, достоверная (в рамках игрового мира) информация о персонаже, которого будет исполнять игрок: характер и взгляды персонажа, описание событий, в которых он участвовал, может даваться материал для создания образа. Во-вторых, индивидуальная вводная содержит информацию о реалиях игрового мира (конфликтах, событиях, других персонажах), которая может быть как достоверной, так и неполной или искаженной. Восполнение недостатка информации и корректировка неверной информации — часть игрового действия. Третья составляющая — индивидуальные игровые цели:

*Цели: помешать магам собирать информацию об Изумруде, уничтожить Изумруд, не нарушать чести священника* [Абдульманов: электронный ресурс].

Часто список целей не выделяется. Предполагается, что игрок осознает общую для всех игровую задачу: решить проблемы персонажа. В этом случае игрок получает больше свободы в интерпретации установочных текстов и игровых ситуаций.

Индивидуальные вводные оформляются по-разному, это во многом зависит от условий постановки. Установочные тексты, краткие и очень простые, могут выдаваться игрокам непосредственно перед игрой. Если установочные тексты выдаются заранее и на подготовку отводит-

ся больше времени, индивидуальные вводные делаются большими по объему. Особое внимание уделяется образу персонажа. Объем и способ оформления индивидуальных вводных также зависит от структуры игры: сложная структура требует объемных установочных текстов.

Пример индивидуальной вводной из игры «Кристалл власти» (индивидуальная вводная приводится полностью):

### ***Белый Рыцарь***

*Вы живете подвигами и приключениями, сражениями с другими Рыцарями.*

*Цель: сразиться со своим противником — Черным Рыцарем. Но для этого надо найти три жетона силы, а также меч, за который, возможно, нужно будет заплатить. У вас есть: фишка жизни, ваш оруженосец, амулет мудрости и рыцарская цепь [Шляпкин: электронный ресурс].*

Индивидуальная вводная очень краткая, но содержит описание характера персонажа (*живете подвигами и приключениями*) и его имущества, информацию о другом персонаже (*Черный рыцарь — противник*), жестко заданную индивидуальную цель (*сразиться со своим противником*) и программу действий для ее достижения. Игра «Кристалл власти» в целом имеет очень простую структуру: обмен предметами между игроками составляет большую часть игрового действия.

4. Командная вводная. Схожа с индивидуальной вводной. Используется, если игровые цели ставятся не перед одним игроком, а перед командой. Может дополнять индивидуальную вводную, но чаще заменяет ее полностью. В этом случае распределение целей внутри команды остается на усмотрение игроков.

5. Игровые документы или тексты для устного исполнения с той же функцией. Это тексты, которые игроки получают и используют в ходе игры. Могут содержать дополнительную информацию и дополнительные цели для персонажа.

Пример игрового документа из игры «Первый снег» — письмо, предназначенное персонажу Илиандре, выдается игроку не раньше, чем через 10 минут после начала игры:

*Илиандра!*

*Ты — ближайший маг к таверне «Усталый путник». Немедленно отправляйся туда и предотврати исполнение пророчества Хесса. Кажется, его собирается исполнить странствующий монах. Помешай, иначе может случиться большая неприятность [Абдульманов: электронный ресурс].*

В предложении *«Кажется, его собирается исполнить странствующий монах»* не уточняется, какой именно монах, и слово «кажется» указывает на то, что изложенное может быть в пространстве игры как фактом, так и мнением. В предложении *«Помешай, иначе может случиться большая неприятность»*, не уточняется, какая именно это будет неприятность, но по ходу игрового действия игрок может выяснить это.

6. Общие правила. Описывают моделирование ситуаций, которые невозможно изобразить реалистично, например, бой, смерть, паранормальные способности. Для примера приведем фрагмент общих правил из игры «У старого колодца»:

*При прочтении заклинания следует громко сказать «Стоп, магия!», затем обозначить заклинание и его цель. Порвать чип (свиток с заклинанием) на глазах у жертвы [Абдульманов: электронный ресурс].*

Одни и те же общие правила, если они удачны, могут использоваться в разных играх для моделирования одних и тех же действий.

7. Контекстные правила. Предназначены для некоторых игроков или некоторых игровых ситуаций, всем участникам неизвестны. Это могут быть правила взаимодействия с предметами или комментарии к предметам, уточняющие их внешний облик и функции, а также особые способности персонажа:

*Заклинание горячего металла (заставляет цель заклинания выбросить на пол все металлические предметы: деньги, оружие) [Абдульманов: электронный ресурс].*

8. Правила поведения. Общие для всех ролевых игр правила поведения также часто прописываются. Пример правил поведения из игры «Метро»:

- 1) *Мастер всегда прав.*
- 2) *Правило игровой атмосферы — ее не следует нарушать. <...>*
- 3) *Правило образа (отыгрыша) — вам следует отыгрывать не себя, а персонажа*
- 4) *Правило игровых средств — использовать можно только те средства, которые предоставлены игрой.*
- 5) *Правило территории — любой вышедший за игровую территорию считается трупом или ушедшим, уехавшим, если он достаточно оснащен.*
- 6) *Не переносите реальные межличностные отношения на игровые и обратно [Холодилов, Вольфсон: электронный ресурс].*

Правила поведения обладают высшим приоритетом и в случае конфликта с общими правилами и контекстными правилами, предпочте-

ние отдается правилам поведения. Если ситуация, возникшая в рамках общих правил, противоречит правилу атмосферы, правилом низшего уровня можно пренебречь. Кроме того, общие правила регулируют взаимоотношения игрока с организатором. Например, указано, что игроки не должны спорить с организатором (слово «мастер» употреблено в жаргонном значении «организатор игры»). Организатор, так же, как и игроки, подчиняется правилу игровой атмосферы (не должен нарушать ее своими действиями, а иначе игроки могут указать ему на то, что он мешает игре).

9. Рекомендации по проведению игры. Если предполагается, что игру будет проводить не разработчик, игры снабжают рекомендациями по подготовке и проведению.

Установочные тексты задают основные компоненты игрового действия РИЖД: атмосферу игры, образы персонажей, цели игрока и фактор неопределенности. Цели задают направление деятельности игрока во время игры, их выполнение или невыполнение является одним из критериев успешности игрока. Другими критериями успешности игрока и игры в целом является убедительное создание атмосферы и разыгрывание образов персонажей. Фактор неопределенности имеет важное значение для РИЖД. В РИЖД создается начальная ситуация, допускающая большой (практически неограниченный) набор вариантов развития сюжета. Даже если РИЖД создается на материале детских сказок, добро не обязательно должно победить зло, может быть и наоборот. Таков общий принцип РИЖД. Ведущий игры может ограниченно влиять на ее ход (например, с помощью введения новой информации), но прямое влияние (указание игрокам, что нужно делать в рамках сюжета, помощь одной команде в ущерб другой для конструирования «правильного» сюжета и т.д.) обычно считается нарушением правил поведения. Исключения существуют, но они немногочисленны и специально оговариваются в правилах. Например, злым силам может быть предписано в конце игры на постановочной финальной битве «проиграть» добрым силам. Но такое исключение будет затрагивать не всю игру, а какую-то ее часть. Деятельность игрока в РИЖД представляет собой снижение неопределенности и, в конечном итоге, конструирование сюжета, индивидуального в каждой конкретной постановке

Установочные тексты задают сценарную канву РИЖД, определяют пространство общего, в рамках которого и с опорой на которое разво-

рачивается сюжет игры. Установочные тексты дают представление об РИЖД и требуют дальнейшего изучения, но не покрывают всю речевую составляющую ролевой игры.

### Использованная литература

1. *Абдульманов С.* Гильдейские интриги; Первый снег; Трейс; У старого колодца [электронный ресурс] — Режим доступа: <http://game.openwork.ru>
2. *Выготский Л. С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. — 1996. — № 6. — С. 62—76.
3. *Витгенштейн Л.* Философские исследования. — М.: АСТ: Астрель: Neoclassic, 2000.
4. *Гридина Т. А.* Языковая игра: стереотип и творчество. — Екатеринбург: Изд-во Уральского гос. педагог. ун-та, 1996.
5. *Куприянов Б., Илика А., Афанасьев С.* Яхта: коммуникативная ситуационно-ролевая игра для старшеклассников. — Кострома: Методический центр «Вариант», 1995.
6. *Морено Я.Л.* Психодрама / пер. с англ. Г. Пимочкиной, Е. Рачковой. — Москва: Апрель Пресс: ЭКСМО-Пресс, 2001.
7. *Муравлянский Д.* Методическое пособие по РИ для начинающих [электронный ресурс] // Мое королевство. — 2008. — № 32. — Режим доступа: <http://www.mykingdom.ru/mykingdom/131946>.
8. *Санников В. З.* Русский язык в зеркале языковой игры. — М.: Языки русской культуры, 1999.
9. *Форумные ролевые игры* [электронный ресурс]. — Режим доступа: [frpg.su](http://frpg.su).
10. *Холодилов А., Вольфсон Г.* Метро [электронный ресурс] — Режим доступа: <http://game.openwork.ru/metro.htm>.
11. *Цупкин М., Шрамко Д., Муравлянский Д.* Кулл, царь Валузии (павильонная ролевая игра) [электронный ресурс] — Режим доступа: <http://master.larp.ru/archiv/index.php>.
12. *Шафранская Э. Ф.* Устное народное творчество: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. — М.: Академия, 2008.
13. *Шляпкин Е. А.* Ситуационно-ролевая игра «Кристалл власти» [электронный ресурс] — Режим доступа: [http://summercamp.ru/index.php?title=Ситуационно-ролевая\\_игра\\_«Кристалл\\_власти»](http://summercamp.ru/index.php?title=Ситуационно-ролевая_игра_«Кристалл_власти»).
14. *Эльконин Д. Б.* Психология игры. — М.: Владос, 1999.
15. *Salen K., Zimmerman E.* Rules of Play. Game Design Fundamentals. — London: Cambridge: The MIT Press Cambridge, 2004.
16. *Dungeons & Dragons* [электронный ресурс] — Режим доступа: [www.ddragons.ru](http://www.ddragons.ru)

Статья рекомендована кандидатом филологических наук, доцентом С. Ю. Даниловым